

任天堂ファミリーコンピュータ™

TKS-S1



MADE IN

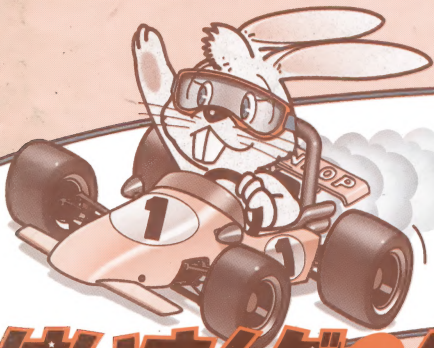
JAPAN

さんすう1年

+ - × ÷

TOKYO SHOSEKI Co., Ltd.

てびき



けいさんゲーム

東京書籍

さんすう1年<sup>ねん</sup> けいさんゲームは、  
たのしみながら、けいさんが はやく  
ただしく できるように なる がく  
しゅうゲームです。はじめる まえ  
に「てびき」を よく よみましょう。

つかう ときの ちゅうい————— ②

けいさんに つよく なろう！————— ③

けいさんゲームの ないよう————— ⑤

コントローラーの せつめい————— ⑥

さあ はじめよう————— ⑦

**①たしざん1** この けいさんで  
かんがえて ほしい こと————— ⑩  
ゲームの しかた————— ⑬

**②ひきざん1** この けいさんで  
かんがえて ほしい こと————— ⑮  
ゲームの しかた————— ⑱

**③たしざん2** この けいさんで  
かんがえて ほしい こと————— ⑳  
ゲームの しかた————— ㉓

**④ひきざん2** この けいさんで  
かんがえて ほしい こと————— ㉕  
ゲームの しかた————— ㉘

## つかう ときの ちゅうい

### カセットに ついて

- ① きよくたんな おんどの ところで  
つかったり、おいたままに しないで  
ください。
- ② ぜったいに ぶんかい しないで く  
ださい。
- ③ さしこみくちを てで さわったり、  
みずに ぬらしたり、よごしたり しな  
いで ください。

### ゲームを する とき

- ① めを まもる ために、テレビがめん  
から できるだけ はなれて ゲームを  
しましょう。
- ② あまり ながい じかん（1じかん  
いじょう） ゲームを するのは やめ  
ましょう。まいにちの ゲームを する  
じかんを きめて、きちんと まもるよ  
うに しましょう。

# けいさんに つよく なろう！

## ① けいさんゲームなのです。

けいさんゲームは、けいさんが はやく  
ただしく できるように なる たのしい  
ゲームです。なんかいい **けいさんゲーム**  
を やって いる うちに、けいさんの  
ちからが ついて きます。

## ② けいさんに つよく なるには……。

それは、まいにち すこしずつ けいさ  
んの もんだいを やる ことです。もん  
だいを たくさん やれば、それだけ け  
いさんが はやく ただしく できるよう  
に なります。つまり、けいさんに つよ  
く なる ちかみちなんて ないのです。

## ③ けいさんで かんがえて ほしい こと

けいさんの いみや しかたの りゆう  
を しる ことも とても たいせつです。  
そのために けいさんで かんがえて ほ  
しい ことが いくつか あります。それ

らが、『この けいさんで かんがえて  
ほしい こと』に まとめて あります。

#### 4 けいさんを やくだてよう。

**けいさんゲーム**で けいさんの ちから  
が ついたら、じっさいに つかう こと  
が たいせつです。かいものを した と  
きとか こうさくを する ときなど い  
ろいろな ところで つかって みるので  
す。そして もっと べんりで かんたん  
な しかたは ないかな、ほかの ときは  
どうかなと ちょっと かんがえて みま  
しょう。



# けいさんゲームの ないよう

この カセットには ぜんぶで 4つの  
ゲームが はいって います。キミが つ  
かって いる きょうかしよと みくらべ  
て、じょうずに **けいさんゲーム**を して  
ください。

## ①たしざん1

10までの かずの たしざん

## ②ひきざん1

10までの かずの ひきざん

## ③たしざん2

20までの かずの たしざん

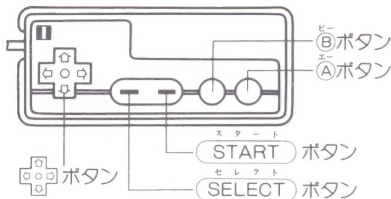
## ④ひきざん2

20までの かずの ひきざん

それぞれの ゲームは、2つの コース  
に わかれて います。コース2は、コー  
ス1より ゲームが むずかしく なって  
います。

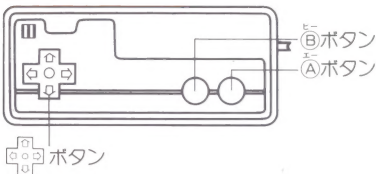
# コントローラーの せつめい

## <sup>1</sup> Ⅰコントローラー



ひとりで ゲームを する ときは、<sup>1</sup>  
Ⅰ  
コントローラーを つかいます。

## <sup>2</sup> Ⅱコントローラー

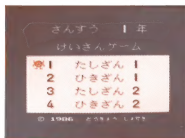


ふたりで ゲームを する ときは、<sup>1</sup>  
Ⅰ  
と <sup>2</sup>  
Ⅱの コントローラーを つかいます。

# さあ はじめよう

## (1)ゲームを えらぼう。

4つの ゲームの  
なかから やりたい  
ゲームを えらぼう。



① <sup>セレクト</sup> , キーか (SELECT) ボタンで  
 を やりたい ゲームに あわせる。

② <sup>スタート</sup> (START) ボタンを おす。

※デモがめんの ときは、<sup>スタート</sup> (START) ボタンを おす  
と うえの がめんに なります。

## (2)コースを えらぼう。

2つの コースの  
なかから やりたい  
コースを えらぼう。



① <sup>セレクト</sup> , キーか (SELECT) ボタンで  
 を どちらかに あわせる。




② <sup>スタート</sup> (START) ボタンを おす。



(3)ゲームを する にんずうを えらぼう。

けいさんゲームは、  
ひとりでも ふたり  
でも たのしむ こ  
とが できます。



①  キーか セレクト(SELECT) ボタンで  
を どちらかに あわせる。

② スタート(START) ボタンを おす。

さあ、これで じゅんぴは おわりです。

### ちゅうい

① えらびかたを まちがえた とき  
は、エーⒶ または ビーⒷボタンを おし  
て、もういちど はじめから えら  
んで ください。

② えらんで いる とちゅうで な  
にも ボタンを おさないで いる  
と、さいしょの がめんに もどリ  
ます。

#### (4)ゲーム スタート！

●ふたりで やる ときは、ゲームを し  
ている ひとの ばんご  
うが チカチカします。

とくてん

1 80

2 50


こたえを まちがえたり

して チカチカする ばんごうが かわっ  
たら、あいての ひとに こうたい しよう。

●ゲームを とちゅうで とめる ときは、  
スタート  
(START) ボタンを おして ください。も  
ういちど おすと つづきが はじまるよ。

●ゲームを とちゅうで おわりに する  
ときは、セレクト  
(SELECT) ボタンと スタート  
(START) ボ  
タンを いっしょに おして ください。

#### (5)ゲームが おわったら……。

がめんの みぎしたに  が チカチカ  
したら、ゲームは おわりです。●エー  
A ボタ  
ンをおすと、おなじ ゲームが はじま  
ります。●ビー  
B ボタ  
ンをおすと、さいしょ  
の がめんに もどります。

# ①たしざん1

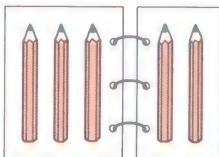
この けいさんで かんがえて ほしい こと  
(1)  $3+2$  は……。

$3+2$  の こたえは……, 5だね。そう,  
 $3+2=5$ 。それでは,  $3+2$  って どう  
いう ことか かんがえた こと あるか  
な?  $3+2$  は 3に 2を たす こと  
さ……。その とおりだね。すると, 3に  
2を たすって どう いう こと?

(2) 3に 2を たす ことは?

3に 2を たす ことを じぶんの  
まわりに ある もので かんがえよう。

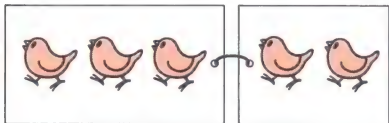
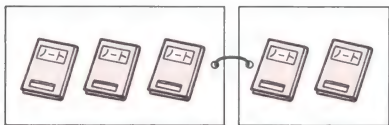
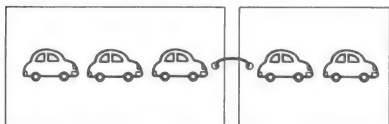
「えんぴつが  
3ぼんと 2ほ  
ん ある とき,  
ぜんぶで なん  
ぼんか。」と い



う もんだいを か あわせると  
かんがえて ござらん。  $3+2=5$

(3) 「あわせる」ということ。

そう、3ぼんと2ほんをあわせる  
ときに、3に2をたすんだね。えんぴ  
つのほかに、じどうしゃ、ノート、ど  
うぶつなど、おなじものをあわせる  
ときにたしざんをつかうんだね。



あわせると  $3+2=5$

(4)「ふえると いくつ」ということ。

じぶんの まわりの もので かんがえ  
ると、こんなのも あるよ。

「いけに とりが 3ば いた。そこへ  
あとから 2わ やってきた。ぜんぶで  
とりは なんばに なったか。」



ぜんぶで  $3+2=5$

このように、あとから やってきて ぜ  
んぶで いくつと いう もんだいも あ  
るね。これも あわせる ことと おなじ  
と みることが できるから、3に 2を  
たす ことに なるんだね。

## 1 たしざん1 ゲームの しかた

ここは、のはらの なかの  
ハイウェイ。あかい くるま  
に、きみが のって いるん  
だ。おや、すうじを つけた



▲くるま  
くるまが はしって いるぞ。の こた  
えと おなじ くるまを さがそう。みつ  
けたら、あかい くるまを ぶつけるんだ。  
とくてんが もらえるぞ。でも、ほかの  
くるまに ぶつけると のこりが へって  
しまう。じょうずに くるまを うごかそう。

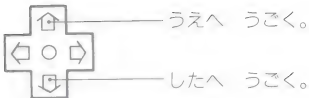
### ●コース

コース2は、あかい くるまが まえ  
の ほうに なるぞ。それから、うしろ  
からも くるまが やってくるんだ。

### ●コントローラーの つかいかた

ボタン

この ボタンで、あかい くるまが  
うごくんだ。



## せいがい

やったね。10てん もらえます。

## こたえと ちがう くるまに ぶつかると

うーん、ざんねんでした。ただしい  
こたえが かかれて、のこりが 1つ  
へります。つぎの もんだいに すすみ  
ましょう。

のこりが なくなると、ゲームは おわりです。



## 2 ひきざん 1

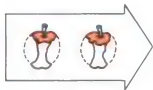
この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1) 5から 2を ひくと いう ことは？

5 ひく 2は、 $5-2=3$ で 3になるね。ここでも、5から 2を ひくことは どう いう ことなのか、かんがえて みる ことに しよう。そう、じぶんの まわりに ある もので たとえば……と、かんがえて みようね。

(2) 「のこりは いくつ」と いう こと。

たとえば、「りんごが 5こ あって だれかが 2こ たべてしまった。のこりは いくつ。」と いう もんだいを かんがえて みよう。



のこりは  $5-2=3$



はじめに 5こ あって 2こ たべた  
のこりは…… と いうように 「のこり」  
を だす ときに  $5-2$ と するんだね。  
つまり、おなじ ものの 「のこり」を  
だす ときに ひきざんを つかうんだ。



のこりは  $5-2=3$

(3) 「ちがいは いくつ」と いう こと。

そう、ほかにも こんな もんだいがあるよ。

「いぬが 5ひきと ねこが 2ひき

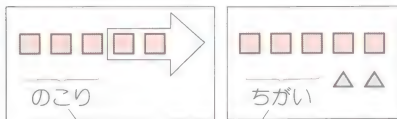
いる。いぬは、ねこより なんびき おお  
いか。」



ちがいは  $5-2=3$

おおきい ほうから ちいさい ほうを  
ひいて ちがいを だす ときに  $5-2$   
と ひきざんを つかうんだね。

ちがいを だす ときも、5から 2を  
ひいて のこりを だす ときと おなじ  
と かんがえられるから、 $5-2$ と する  
ことに なるんだ。




$$5-2=3$$

## 2 ひきざん1ーゲームの しかた

にわで あそんで いる  
うさぎさん。そとに いる  
なかよしうさぎの ところに



いきたいんだけど、の こ ▲うさぎさん  
たえの すうじカードを とらないと、で  
ぐちが ひらかないんだ。きみが うさぎ  
さんを うごかして、なかよしうさぎの  
ところに つれて いって あげよう。だ  
けど、おじゃまむしの けむしくんが う  
ろうろ して いるぞ。ちゅうい しよう。

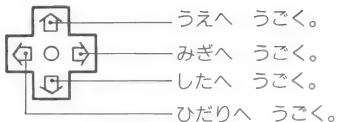
### ●コース

コース2は、けむしくんが 3びきに  
なるんだ。きゅうに うごく むきが  
かわるから ちゅういしよう。

### ●コントローラーの つかいかた

 ボタン

この ボタンで、うさぎさんが うご  
くんた。



Ⓐボタン または Ⓑボタン

Ⓐボタンと Ⓐボタン または Ⓑボタンを いっしょに おしながら すうじカードの うえを とびこえると、それが きみの こたえに なるよ。

### せいがい

やったね。10てん もらえます。

### まちがい

ざんねんでした。ただしい こたえが かかれて、のこりが 1つ へります。

### けむしくんに ぶつかると

うーん、やられた。のこりが 1つ へります。

のこりが なくなると、ゲームは おわりです。

## ③たしざん2

この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)  $9+4$ の けいさんの しかた。

$9+4$ の けいさんの しかたを かんがえて みよう。

まず、 $9+4$ の こたえは、9と 4をあわせるのだから、10を こえて じゅういくつに なりそうだよね。じゅういくつと いう かずは、10と いくつと いう ことだったね。

このように こたえの かずを だいたい いくつぐらいかなと かんがえる ことは、とても たいせつなんだ。

(2) 10の かたまりを つくろう！

こたえは じゅういくつに なりそうだから、10の かたまりを つくれば いいんだね。

9 

4 



10 

3  

9の ほうに 1を たせば 10の  
かたまりが できるね。9+4の こたえ  
は 10と 3で 13に なるね。

9には 1, 8には 2, 7には 3…,  
と いうように 10の かたまりをつく  
る れんしゅうを して おけば, すぐに  
こたえが だせるよ。

**(3)うしろの ほうに 10の かたまりを  
つくる。**

10の かたまりを つくれば よいのだ  
から こんな つくりかたも あるよ。



たとえば, 4+8のように うしろの  
かずの ほうが まえの かずより おお  
きい ときだ。

こんな ときには、10の かたまりを  
うしろに つくれば はやく できるんだ。

4 

8 



2   


10 

8に 4の なかの 2を もって く  
れば 10の かたまりが できるね。

もちろん、4に 8の なかの 6を  
もってきて、まえの ほうに 10の かた  
まりを つくっても いいけれど……。ど  
ちらが はやく けいさん できるか か  
んがえて くらん。

はやく せいかくに あと いくつ も  
らえば 10の かたまりが できるかを  
かんがえる ことが とても たいせつな  
んだ。

### ③たしざん2 ゲームの しかた

むしばって いたいから、  
はやく なおした ほうが  
いいよね。そこで、ミルミル  
くんが  の こたえと お ▲ミルミルくん  
なじ すうじの はを なおして くれる  
んだ。だけど、ばいきんくんが うろうろ  
して いるよ。さあ、どれだけ たくさん  
の むしばが なおせるかな？



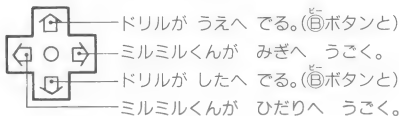
#### ●コース

コース2は、ばいきんくんが 2つに  
なるんだ。うまく よけよう。

#### ●コントローラーの つかいかた

 ボタン

この ボタンで、ミルミルくんと ド  
リルが うごくんだ。





## Ⓐボタン

ミルミルくんが ジャンプ する。➡  
キーと いっしょに おすと みぎうえ  
へ、⬅キーと いっしょに おすと ひ  
だりうえへ ジャンプ するよ。

## Ⓑボタン

ミルミルくんを こたえの ところへ  
うごかそう。そして、こたえが うえの  
すうじ だったら ⬆キーを、したの  
すうじ だったら ⬇キーを、Ⓐボタン  
と いっしょに おそう。

## せいがい

やったね。10てん もらえます。

## まちがい

ざんねんでした。ただしい こたえが  
かかれて、のこりが 1つ へります。

## ばいきんくんに ぶつかると

やられた。のこりが 1つ へります。  
のこりが なくなると、ゲームは おわりです。

## 4 ひきざん2

この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)  $12-9$ の けいさんの しかた

この ひきざんには、いくつかの しかたが あるんだ。ここでは、10と いくつに わけて けいさんする しかたを かんがえて みよう。

(2)  $12$ は 10と いくつ？

たしざん1の ところで、あと いくつで 10に なるかを れんしゅう したね。その ちからを つかえば かんたんさ。

$12-9$ の とき、まず 12を 10と 2に わけて かんがえて みるんだ。



そうすれば、10の かたまりから 9が ひけるね。10の かたまりから 9を ひいた のこりは、9と 1で 10と いう

れんしゅうから すぐに 1と できるね。

その 1と のこりの 2を たして  
こたえは 3に なるね。

9と 1で 10, 8と 2で 10, 7と  
3で 10……, と いうような 10の か  
たまりを つくる ちからが おおいに  
やくだつんだね。

### (3)まとめると……。

13-8の ときで もういちど かんが  
えて みよう。

- ① 13を 10の かたまりと 3に わ  
ける。

13  

- ② 10の かたまりから 8を ひく。

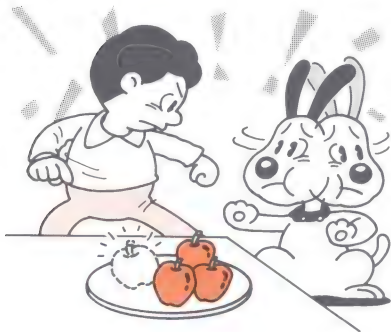
  

③ のこった 2と はじめに わけた  
3を あわせて こたえを だす。




$$13-8=5$$


この けいさんの しかたは、これから  
の がくしゅうに とても たいせつなん  
だ。だから、この 10と いくつに わけ  
てから けいさんする しかたを きちん  
と おぼえて おこう。



#### 4 ひきざん2-ゲームの しかた

のはらに 9つの ききゅうがあるよ。の こたえとおなじ すうじの ききゅうに しょうねんを のせ ▲しょうねん




て、まで いこう。でも、とりに ぶつかると、ききゅうは こわれて したまで おちて しまうんだ。じょうずに ききゅうを うごかそうね。

##### ● コース

コース2は、とりの かずが おおくなるんだ。

##### ● コントローラーの つかいかた

① しょうねんを うごかそう。


 ボタンで しょうねんが うごくよ。




みぎへ うごく。

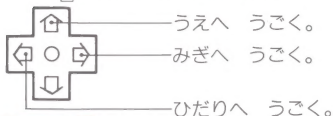
ひだりへ うごく。

②しょうねんを ききゅうに のせよう。

しょうねんが  の こたえと おなじ ききゅうの ところに きたら、<sup>エ</sup>Ⓐ ボタン または <sup>ビ</sup>Ⓑ ボタンを おそう。

③ききゅうを うごかそう。

 ボタンで ききゅうが うごくよ。




**せいかい**

やったね。10てん もらえます。

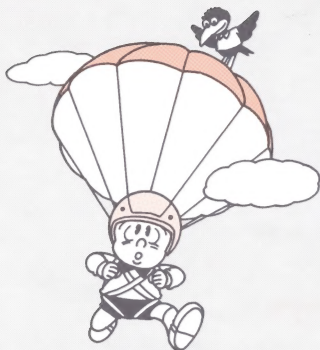
**まちがい**

ざんねんでした。ただしい こたえが かかれて、のこりが 1つ へります。

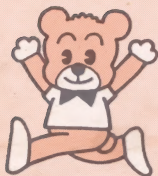
**とりに ぶつかったり、 が みぎはしまで いくと**

うーん、やられた。のこりが 1つ へります。

のこりが なくなると、ゲームは おわりです。



- このプログラムに関する諸権利は、東京書籍株式会社に帰属しています。
- プログラムおよび「てびき」は、その一部でも無断で複写、複製することは、著作権法上、禁止されています。
- 権利者の許諾なく、賃貸業に使用することを禁じます。
- 万一、製造上の原因による不良がありましたら、お取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。
- 製品の仕様は、改良のため、予告なく変更することがあります。



# 東京書籍株式会社

---

知識産業事業局

---

〒113 東京都文京区本駒込6-14-9

《営業》Phone.(03)-942-4111

《制作》Phone.(03)-942-4000

---

©1986 TOKYO SHOSEKI Co.,Ltd

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。